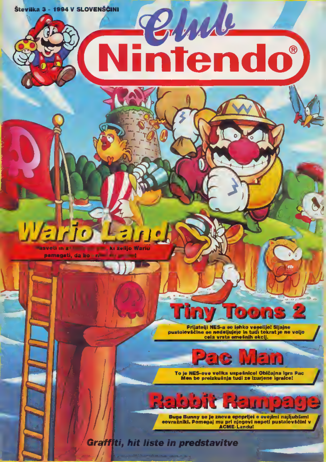

Številka 3 - 1994 V SLOVENŠČINI
Club
Nintendo®
Wario Land
asveti in z ... ki željo Wariu
pamagati, da bo
Tiny Toons 2
Prijatelji NES-a se lahko veselijo! Sijajne pustolovščine se nadaljujejo in tudi tokrat je ne volje cela vrsta smešnih akcij.
Pac Man
To je NES-ove velika uspešnica! Običajna igra Pac Men bo preizkušnja tudi za izurjene igralce!
Rabbit Rampage
Bugs Bunny se je znova spoprijel s svojimi najljubšimi sovražniki. Pomagaj mu pri njegovi napeti pustolovščini v ACME-Landu!
Graffiti, hit liste in predstavitve

Ferenc Takács



Ferenc Takács iz Budimpešte na Madžarskem. Nintendo igra dve leti, najbolj pa mu je všeč Super Mario World.

Bernadett Dudás



Bernadett Dudás iz Budimpešte na Madžarskem. Nintendo igra že od leta 1989, všeč so ji vse igre.

László Takács



Laszlo Takács iz Budimpešte na Madžarskem. Njegova najljubša igra je Super Mario All Stars. Žal še nima svojega Super Nintenda in lahko igra le pri prijatelju.

Filip Fleischlinger



Filip Fleischlinger, Češka. Starost 12 let. Najljubše igre: Super Mario Land, Dragon's Lair, Batman. Najboljši rezultati: Tetris - 498 762 točk, začne na 9. stopnji; Super Mario Land - 48 življenj in 746 815 točk. Največja želja: rad bi bil član kluba Nintendo in dobil nasvete za igranje najljubših iger.

Predstavitve

Če bi kot član kluba rad videl svoje ime in svojo fotografijo v najboljši reviji na svetu, nam piši! Objavili pa ne bomo samo imena, priimka in tvoje starosti, ampak tudi tri tvoje najljubše igre, dva najboljša rezultata, tvoje hobije in tvojo največjo željo. Piši nam čimprej, kajti, prej ko dobimo tvoje podatke, večja je verjetnost, da jih objavimo!

Michal Karas



Michal Karas, Češka. Starost 11 let. Najljubše igre: Zelda, Tom and Jerry, Super Mario Bros 3. Najboljši rezultati: Zelda - 7. labirint; Tom and Jerry konča v 45 minutah; Tetris - 103 vrste. Hobiji: mačke, elektronika, NES. Največja želja: da bi njegova muca Lupi dobila mladičke.

Petr Kunsch



Petr Kunsch, Češka. Starost 12 let. Najljubše igre: Super Mario Land 1, Spider Man 2, Mickey Mouse. Najboljši rezultati: konča Super Mario Land, pri igri Mickey Mouse pride skoraj do konca. Hobiji: jahanje, Game Boy. Največja želja: želi nam še veliko uspeha v tem letu. Hvala!

Iztok Polanič



Iztok Polanič iz Slovenije. Starost: 12 let. Najljubše igre: Super Mario World, Super Mario Kart, Super Adventure Island, Super Tennis, World League Basketball, The Addams Family, W. Royal Rumble. Najboljši rezultati: Super Mario World končal z 9 999 990 točkami, 99 življenj in našel 96 sob; pri Super Adventure Island prišel do 4. stopnje in dosegel 244 300 točk; končal Super Tennis, World League Basket in W. Royal Rumble; pri Addams Family rešil vse člane in tu so kode, ki jih je našel in vam bodo lahko pomagale: 3LS14, 3GR9&, 35 KZZ. Hobiji: košarka, rokomet, tenis in igranje Super Nintenda. Največja želja: biti objavljen v reviji in imeti čim več iger za SNES.

Aljoša Budja



Aljoša Budja iz Slovenije. Starost 13 let. Najljubša igra: Super Mario Bros. Najboljši rezultat: 832 200 točk. Hobi: dopisovanje. Največja želja: da bi uspešno končala razred v šoli in da bi dobila kitaro.

Stojan Milenković



Stojan Milenković iz Slovenije. Starost 12 let. Najljubše igre: Super Mario Land 1 in 2, Blades of Steel, Top Gun. Najboljši rezultati: Top Gun - 7 mission, konča Super Mario Land 1 in 2, pri Blades of Steel premaga PRO ligo. Hobiji: košarka, modelarstvo, igranje klavirja. Največja želja: da bi bil profesionalni igralec v NBA ligi.



Kako čas beži! Spet sta minila dva meseca in pred vami je že tretja letošnja številka revije.

Za Super Nintendo vam tokrat predstavljamo igro Bugs Bunny Rabbit Rampage. Elmar Fudd, Daffy Duck in Yosemite Sam so se resnično potrudili, da bi Bunnyu zagrenili življenje. Objavljamo tudi prispevek o igri Mega Man X ter namige za igro Young Merlin, o kateri smo bolj obširno pisali že v prvi letošnji številki.

Tudi tokrat nismo pozabili na ljubitelje športa. Na dvanajsti strani lahko preberete vse o novem nogometu za Super Nintendo z naslovom World Class Soccer.

Ljubiteljem Pack Mana predstavljamo malega rumenega junaka v igrah za vse tri sisteme. Lastniki Game Boya pa se bodo razveselili opisov novih iger, kot so Smurfs, Pop n' Twinbee in Ms. Pac Man. Za



ljubitelje NES-a je spet pripravljenih veliko trikov in namigov ter opis igre Pac Man.

Kot vedno vas na naših straneh čakajo predstavitve, Nintendo slovar ter vaša pisma in risbe. Gotovo pa boste še posebej veseli šeste strani, na kateri smo predstavili naše super fante, ki sodelujejo pri Nintendovi vroči liniji.

Želimo vam veliko veselja pri igranju, toda ne pozabite, da so počitnice skoraj že pred vrati in da vas, žal, čaka še veliko dela v šoli. Torej, zberite vso energijo in se potrudite, saj nihče ne želi oditi na počitnice s slabimi ocenami v spričevalu.

Verjemite, če se boste potrudili zdaj, ko je še čas, in morda igrali Nintendo kakšno uro manj, boste v času počitnic resnično brezskrbno uživali. Veliko uspeha in nasvidenje!

[illegible] Super Mario [illegible] Založba [illegible] Club Nintendo [illegible] Ljubljana [illegible]
Vsi nazivi iger [illegible] so zaščitene znamke Nintendo Co. Ltd. [illegible]

Club Nintendo

VSEBINA

HIT LISTA

SNES

1. **Super Mario All Stars**
2. Super Mario World
3. Super League Hockey
4. Super Mario Kart
5. Daffy Duck
6. Road Runner
7. Alien 3
8. Zelda
9. Starwing
10. Nigel Mansell's World Championship



NES

1. **Super Mario Bros. 3**
2. Super Mario Bros. 2
3. The Jetsons
4. Snow Brothers
5. Megaman 4
6. Yoshi's Cookie
7. Galaxy 5000
8. Super Mario Bros. 1
9. Rainbow Island
10. Blades of Steel



GAME BOY

1. **Warioland**
2. Kirby's Pinball Land
3. Super Mario Land 1
4. Zelda
5. Megaman 2
6. Super Mario Land 2
7. Yoshi's Cookie
8. Tiny Toons
9. Mystic Quest
10. Mortal Combat



Club Info

Nintendo slovar

Pred vami je tretji in ta hip zadnji del našega malega Nintendo leksikona. Če želite, da vam pojasnimo še posebne pojme, ki vas begajo, nam napišite kratko dopisnico. Ob dovolj velikem številu pošiljk, bomo s slovarjem nadaljevali.

DSP

se imenuje digitalni signalni procesor. Zgrajen je kot jedro konzole - centralna procesna enota (CPU - "Central Processing Unit"). Ker more obdelati le omejeno število ukazov, dela zelo hitro in s tem pospeši igro.

Dodatno (Extra)

Dodatke imenujemo tudi items ali nagradni predmeti. V tem pojmu so zajeti vsi predmeti, ki jih igralna figura med pustolovščino najde ali zapleni. Najpogosteje so to: povečanje moči (Power-Up), dodatno življenje, dodatno orožje in povečanje hitrosti (Speed Up). Dodatke pogosto puščajo za seboj premagani nasprotniki. Nekaterih ne morete spregledati, drugi pa so skriti ali celo nevidni.

Nekatere dodatke dobiš tako, da preprosto stečeš preko njih in jih pobereš, druge pa pobiraš z določeno tipko na kontrolni ploščici. Nekateri dodatki so takoj in samodejno aktivni, druge pa mora pobrati igralec, ki jih po potrebi aktivira.

FX-Chip

FX-Chip je tako imenovani Custom Chip za posebne efekte. Super FX-chip, na primer so prvič vgradili v modul za Starwing in omogoča izredno hitrost grafike. Nek drug FX Chip je pri Super Nintendu odgovoren za modus 7 (Mode 7).

FX-menu

FX menu najdemo pri mnogih igrah v izbirnem menuju (Option-Menu). Označuje posebne efekte in se večinoma nanaša na zvoke, ki spremljajo akcijo, npr. eksplozijo bombe, zvočne efekte, šume nasprotnika, govor itd. Največkrat sodijo vsi šumi, razen glasbe v ozadju (BGM) v FX-menu, kjer jih lahko poslušamo. Sem ter tja je FX-menu skrit in do njega lahko pridemo le z določeno zvijačo.

Konfiguracija

Konfigurirati pomeni "razporediti", "določiti", "nastaviti". Vedno več iger nudi udobno možnost, da v izbirnem menuju na novo določimo razporeditev na kontrolerju. Možnosti razporejanja določenih nastavitev najdemo bodisi na začetku igre ali med njo, kot na primer razporeditev tipk v igri Street Fighter.

Modus 7 (Mode 7)

Z modusom 7 označujemo posebno sposobnost Super Nintenda. Za modus 7 je zadolžen poseben čip, ki Super Nintendu omogoča povečanje, obračanje in pomanjšanje ti. igralnih polj (playfields). Kaj lahko pomeni modus 7, nazorno vidimo pri igri Super Mario World, ob soočenju s končnim nasprotnikom Bowserjem. Tam je ves končni nasprotnik igralno polje, ki se povečuje in zmanjšuje, tako, da dobimo občutek, da bo Bowser zdaj zdaj skočil iz zaslona.

MHz 50/60

Z MHz za megahertz označujemo ritmično frekvenco na sekundo, s katero obdelamo in prevajamo elektronske signale. Tako lahko glavni procesor pri Super Nintendu deluje s 3.58, 2.68 in 1.79 MHz. Številčni par 50/60 MHz se nanaša na frekvenco vrstic televizorja. V Sloveniji, Avstriji in Švici znaša te frekvenca 50 MHz, v ZDA in na Japonskem pa 60 MHz. To je nadaljnja razlaga, zakaj na primer ameriških ali japonskih naprav ne moremo preprosto priključiti na naše TV sprejemnike.

Igralno polje (Playfield)

Z igralnim poljem označujemo grafično ravnino kake igre, na primer ozadje. Če več polj leži eno preko drugega in se različno hitro vrtijo, imenujemo to Parallax-Scrolling. Pri mešanju barv vplivajo barve enega igralnega polja na barve drugega. Iz tega nastanejo potem učinki, kot je ta, da se nasprotnik pojavi iz ozadja. Maskiranje z enim igralnim poljem omejuje obliko drugega igralnega polja. Tako na primer nestane učinek okrogle presvetlitve v igri Super Mario World.

Reset

Z resetom postavimo računalnik ponovno v stanje, kakršno je bilo, preden smo program pognali. Z RESET označujemo tudi "topli" štart, ker ne prekinemo električnega toka in ker določene informacije niso nepreklicno zbrisane. Če računalnik izklopimo in spet vklopimo, je to "hladni" start.

Pomnilnik/delovni pomnilnik

Pod delovnim pomnilnikom razumemo zalogo ali mesto v kakem čipu računalnika ali čipu igralne konzole, ki je na voljo ob določenih akcijah. Konzola za video igre deluje kot računalnik - računa torej s števili, ki so kasneje na zaslonu prikazana kot grafika. Velikost delovnega pomnilnika torej nakazuje, koliko kalkulacij lahko izvede istočasno. Čim večji je delovni pomnilnik, tem bolje bo računalnik video igro obdelal in odigral.

Vektorska grafika

Vse, kar lahko vidimo v video igri, torej igralne figure (sprites) in ozadja, označujemo kot grafiko. Za izdelavo grafike imamo v osnovi možnosti uporabe vektorjev ali pikic. Da bi razumeli razliko med obema grafičnima karticama, je pomembno poznati razliko med pikicami in vektorji. Pikica je najmanjša točka zaslona, ki ima določeno barvo. V nasprotju s tem je vektor matematični opis določene poti (na primer krivulja od točke A do točke B). Pri prikazu s pikicami moramo vsako posamezno pikico poti in njeno natančno lego na zaslonu shraniti v igralni modul. Tovrstni prikaz porabi mnogo več pomnilnega prostora na modulu. V nasprotju s tem, morajo biti pri vektorskem prikazu podane le lege oglišč.

VROČA LINIJA KLUBA NINTENDO

Zato, da klub Nintendo dobro deluje. Mario seveda potrebuje ljudi, ki mu pri tem pomagajo.

Danes vam predstavljamo naše super fante, brez katerih ne bi bilo vroče linije. Vsak torek in sredo od 16. do 18. ure, oziroma v poletnem času od 17. do 19. ure je naša telefonska linija res vroča, saj telefoni nenehno zvonijo. Če pokličete na telefonsko številko 322-655, se vam bo vedno oglasil prijazen glas: "Klub Nintendo Prosim?"



Fantje so res požrtvovalni in zaslužijo vso pohvalo. Vsi imajo seveda šolske in druge obveznosti, pa klub temu dvakrat tedensko najdejo čas in odgovarjajo na vaša vprašanja, ki jih je, verjemite, ogromno.

Da si boste v prihodnje lažje predstavljali, s kom se pogovarjate po telefonu, si lahko ekipo vroče linije ogledate na fotografiji. Na sliki, na kateri vsi stojijo, so od leva proti desni: Jasmin Hasanagič, Gregor Erjavec, Gregor Gruden, Blaž Kranjc, Edi Hasanagič in Tomaž Kranjc. Mario in Yoshija, ki ju pestuje Blaž, verjetno ni treba posebej predstavljati. Poleg dobrega poznavanja iger fante druži še nekaj - na vroči liniji imamo namreč dva para bratov, od katerih sta Edi in Jasmin celo dvojčka, Blaž in Tomaž sta "običajna" brata, dvema, ki sicer nista v sorodu, pa je ime Gregor.

Iger za vse tri Nintendo sisteme je res veliko in včasih se zdi kar neverjetno, da lahko fantje na vroči liniji poznajo prav vse igre do potankosti.

Zdaj pa k predstavitvam.

Najprej naj vam predstavimo EDIJA HASANAGIČA, ki je duša vroče linije, saj pozna vse igre, ki so naprodaj v Sloveniji in tudi največkrat po telefonu odgovarja na vaša vprašanja. Star je 18 let in hodi v Srednjo gradbeno in ekonomsko šolo. Ko smo ga vprašali, kako mu uspe poznati toliko iger, nam je povedal: "Moram priznati, da poznam vse igre za vse tri sisteme skoraj na pamet. Pomagam si z raznimi tujimi revijami, oddajami na satelitskih programih in s svojimi zapiski, ki sem jih naredil sam." Na vprašanje, zakaj sodeluje pri vroči liniji kluba Nintendo, pa je odgovoril: "Zato, ker rad pomagam drugim pri igrah in zato, ker se mi zdijo Nintendo konzole najboljše na svetu."

Ostale, prav tako "zaslužne" člane vroče linije, vam predstavljamo v takšnem vrstnem redu, kot so postavljeni na fotografiji.

JASMIN HASANAGIČ je prav tako star 18 let in obiskuje Srednjo šolo tehničnih strok in osebnih storitev. Pozna veliko iger, ker jih je sam veliko igral. Izposoja si jih tudi od prijateljev. Sproti si dela zapiske in opombe o igrah, kupuje razne revije in gleda oddaje o video igrah na tujih televizijskih postajah. Tudi Jasmin sodeluje pri vroči liniji zato, da lahko pomaga vsakemu, ki ne more preigrati igrice. Hkrati tudi sam veliko izve. Priznal je, da tudi on pri igranju naleti na težave. Nenazadnje sodeluje zato, ker se mu zdijo SNES, NES in Game Boy zelo zabavni. Vse člane kluba in bralce revije Club Nintendo lepo pozdravlja.

GREGOR ERJAVEC, ki hodi na Gimnazijo Ledina, ima 16 let. Igre preigrava ob prostem času, ki ga zadnje čase nima veliko. Pri vroči liniji sodeluje zato, ker ga to veseli in, ker tudi sam rad odkriva "zaguljene" probleme pri igricah.

GREGOR GRUDEN je star 14 let in je učenec Osnovne šole Prežihov Voranc. Pravi, da igrice mora poznati, saj sodeluje pri vroči liniji. Tudi Gregor si zapiše podatke o igricah, ki jih preigra. Kadar je igrica zelo težka, si pomaga z drugimi "uslužbenci" vroče linije. Povedal je, da pri vroči liniji sodeluje zato, ker se rad pogovarja s člani kluba iz vse Slovenije in jim pomaga rešiti težave, ki jih imajo z igricami. Žal mu je le, da nima dovolj časa, da bi bil prisoten ves čas.

BLAŽ KRANJC je najmlajši član vroče linije, star je 10 let. Hodi v Osnovno šolo Prežihov Voranc v Ljubljani.

Njegova mladost je edini vzrok, zaradi katerega še ne more odgovarjati na vaša vprašanja. Sicer pa mu gre igranje Nintenda odlično od rok. Gotovo je tudi Blaž med najspretnejšimi igralci video iger v Sloveniji.

V klubu Nintendo imamo veliko iger, ki si jih lahko izposodijo



samo člani vroče linije. Zato, pravi Blaž, tudi on pozna vse igre. Pri klubu Nintendo občasno pomaga, tako da "vskoči", če kdo od starejših "sodelavcev" zboli ali ne utegne priti. Sicer pa si želi ves čas sodelovati in pomagati otrokom in odraslim, ki pri igranju naletijo na težave.

TOMAŽ KRANJC ima 13 let in obiskuje 7. razred Osnovne šole Prežihov Voranc. Tako kot Blaž, tudi Tomaž med prvimi preigra vse nove igre.

"Rad imam Nintendo, ker so to najboljše video igre, zelo rad pa tudi pomagam drugim otrokom", nam je zaupal Tomaž.

Pac-Attack

V najpopularnejši sferi pomaranč na svetu se Pac Man uvršča takoj za mandarino. Tokrat prihaja dobro pripravljen za okolje SNES-a, nabitega z energijo. Vsem ljubiteljem, ki so uživali v njegovih zadnjih pohodih skozi labirinte in, ki komaj čakajo na naslednjega, naj sporočimo, da prihaja nekaj čisto drugačnega. Žal nam je! Vendar, čeprav je format drugačen, je igra enako intenzivna in vas prav tako prevzame. Torej se pripravite na novo obdobje Pac manije!

NENAVADNI PAR

Pac Attack je bistra kombinacija originalnega Pac Mana in neverjetno frustrirajoče igre tetrisa. Iz padajočih blokov morate ustvariti linije, prav tako kot v originalni igri tetrisa. Vsak blok, ki ga namestite na ustrezno mesto, ter vsaka ustvarjena linija vam prineseta točke. Tisti, ki ste že igrali tetris, veste, da zadeva ni tako enostavna, kot se morda sliši, še posebej, ker se hitrost padajočih blokov neprestano veča. Da pa bi bilo vse še težje, se pri Pac Attacku pojavijo še duhovi iz originalnega Pac Mana. Tako kot bloki, tudi duhovi padajo proti osnovni ravnini. Videti je preprosto, vendar duhovi lahko prekrižajo pot padajočim blokom in vam preprečijo, da bi izpolnili eno linijo ali dve. Seveda lahko spustite Pac Mana, da jih ujame in poje in si pridobite nekaj bonus točk. Vendar boste potrebovali dobro taktiko in bistre možgane, da boste Pac Mana spustili ravno ob pravem času in na pravem mestu. Če se vam bloki previsoko nakopičijo, je igre konec.

STO TRDIH OREHOV ZA VAŠE MOŽGANE

Ločeno od omenjene različice te igre, obstajata še dva načina "Puzzle" in "Versus". Puzzle je prav to, kar pove že samo ime - sto zlobno sestavljenih ugank, ki čakajo na igralca, da jih razvozla. Na razpolago imate omejeno število Pacov, pospraviti pa morate vse duhove do zadnjega, da se lahko prebijete na naslednji nivo. Vsaka stopnja je nekoliko težja od prejšnje in verjetno bi za zmago na končni varljivi stopnji igralec potreboval možgane v velikosti Luksemburga.

Versus je spet poglavje zase. Tu lahko izzovete prijatelja (ali sovražnika) v noro miselno dirko. Ko se bloki vašega nasprotnika naberejo do vrha, je igra končana, vi pa, kot zmagovalec, lagodno uživate v zmagoslavju, medtem ko se vaš prijatelj "kisa".

Če ste tip igralca, ki rad vabi prijatelje k sebi, da bi jih popolnoma ponižal na svojem SNES-u, potem je to prava igra za vas. Pac Attack vam nudi zlobno izzivajoče uganke, noro igro, veliko izbiro nivojev in vam bo še lep čas zagotavljal zabavo do zgodnjih jutranjih ur.









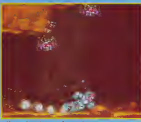
SNES REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE	PAC ATTACK
ZALOZNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	MISELNA/UGANKA
IGRALCI	2

INFO!

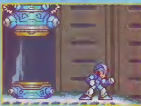
MEGA M



X uporabi sistem povečevanja hitrosti za nagel umik.



Ta kibernetična naprava bi spremenila v prah vsako stvar, ki je dovolj neumna, da se ji postavi po robu.



Chill Penguin se skriva v ledenem labirintu.

Že dolgo znani heroj Game Boya, Mega Man X, se tokrat prvič pojavi na Super Nintendu Kakšne hudobije ima še na zalogi v titanij oblečeni prvak, ki je doživel več povratkov kot Frank Sinatra?

ZGODOVINSKO OZADJE

Med arheološkim izkopavanjem je vedoželjni Dr Cain odkril zapuščen laboratorij robotskega genija Dr Lighta Nadaljnje izkopavanje je privedlo do odkritja velikega kovinskega zaboja, v katerem so našli skrivnostnega robotskega humanoida Cain je hitro spoznal, da je to moralo biti zadnje delo Dr Lighta - delo genija brez primere!

Robot (znan kot X) je bil prvi iz nove generacije enkratnih robotov, sposobnih misliti, čutiti ter odločati Seveda se je Leigh začel zavedati potencialnih nevarnosti izdelave takšnega robota če bi robot kdajkoli ogrozil živa bitja, ga na zemlji ne bi mogli ustaviti! Kot rezultat teh razmišljanj se je Leigh odločil, da položi robota X (v stanju, v katerem je takrat bil) v velik zaboj, kjer naj ostane več kot 30 let V tem času naj računalnik v zaboju oceni in končno potrdi X-ovo stabilnost

Cain se je navdušil nad popolnostjo robota in se odločil, da ga vzame v svoj laboratorij, kjer ga bo skušal oživiti Ko mu je to (s pomočjo X-a) uspelo, je pričel izdelovati podobne robote, znane kot "reploide" Nekaj časa je vse teklo v najlepšem redu, nato pa je nekaj robotov pričelo škodovati ljudem

Takrat je senat odločil, da mora skupina robotov pod vodstvom najpametnejšega izmed reploidov, ki se je imenoval Sigma, odkriti in uničiti škodljive reploide Ta načrt pa se je grozljivo izjalovil! Sigma sam je razsodil, da so vsi ljudje manjvredni, ter da jih je treba uničiti

DELO REPLOIDOV NI NIKDLI KDNČAND

Tukaj se pojavi X Odločil se je, da se pridruži skupini, ki jo vodi drug robot, imenovan Zero, da bi odkril in uničil odpadniške reploide

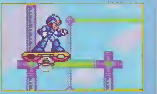
MAN X

Skozi 12 z akcijo nabitih stopenj morate obvladovati X a in premagati devet najmočnejših reploidov. Vsak reploid prebiva v točno določenem, zanj najprimernejšem okolju. Tako na primer najdemo Launch Octopusa na dnu oceana. Da bi ga X dosegel, se mora prebiti mimo raznovrstnih vodnih bitij ter smrtonosnih mehaniziranih stražarjev. Na srečo si lahko med potjo pridobi dodatno orožje in moč, kar mu nekoliko olajša delo.

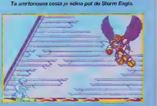
Igra Mega Man X jasno kaže svoje odlike. Enkraten zvok, sijajna ozadja, čudovito izdelana bitja naredijo igro resnično privlačno. Naj vas posvarim. To gotovo ni igra za tiste, ki hitro priznajo poraz. To je divja, manična igra, ki vas neprestano preganja in drži v napetosti ter vas tako popolnoma prevzame.

POKAŽITE JIM, IZ KAKŠNEGA TESTA STE!

S svojim notranjim oklepom iz peresno lahke titanijeve litine je X resnično neuničljiv. Dr Light mu je pripravil tudi celo vrsto specialnih energij in orožja, da bi se še lažje branil. Spodaj navajamo nekaj X-ovih sposobnosti, seveda pa si med igro lahko pridobi še dodatne.



Ta smrtonosna cesta je edina pot do Storm Eagla.



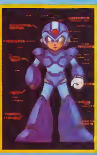
X pripravi svoj generator akumulirane energije za zadnji strel proti Storm Eaglu.

Glava
Svetlobno oko, nadvse občutljiv senzor za zaznavo glasov in generacijski sistem

Prsi
Generator akumulirane energije na mikrofuzijsko gorivo

Roke
X-ovo najmočnejše orožje, naprava za povečevanje energije ter različni sistemi orožja

Noge
Giroskopski stabilizacijski sistem ter dodaten sistem za povečevanje hitrosti v nujnih primerih.





Bugs Bunny Rabbit Rampage



Bugs Bunny, ta hudomušni korenježer, se zaplete v nevarno epizodo nore risanke, ko ga blazni risar spravlja v krute situacije. Bugs mora uporabiti ACME orožje, kot npr. igrače za navijanje, čopiče, pite in lasersko ogledala, da se reši iz desetih nevarnih nivojev risanega kaosa. Če se Bugsu uspe izviti iz krempljev vseh nasprotnikov na vseh posameznih nivojih, bo izpostavil zlobnega risarja in za vedno izsušil njegove črnilnike.





ZA KAJ PRAVZAPRAV GRE?

Bugsovo poslanstvo je enostavno. Prebiti se mora skozi devet stopenj naraščajoče nevarnosti, da se znajde iz oči v oči s skrivnostnim animatorjem, ki se skriva za vsemi težavami. Na začetku vsake igre ima Bugs pet poskusov v "poskusnem" načinu ("Practice" mode), medtem ko ima v "normalnem" načinu ("Normal" mode) le tri. Vsekakor je pomoč pri roki, v obliki "1 UP" ikon, ki so raztresene po stopnjah. Bugs lahko uporabi številne napade na nič hudega slutečega nasprotnika, od dobre stare brce od zadaj do metode Super Squat Buster.

Poleg tega ima več raznovrstnih pripomočkov, ki jih nudi ACME. Vse od črnih lukenj do kosti, ki jih raznese.

TEHNIKE NAPADA

Bugsov najmočnejši napad je njegov t.i. "napad z vrtenjem". Ta mu omogoča, da se neprestano vrti in tolče nesrečne nasprotnike, ki mu križajo pot. V času napada je nepremagljiv, vendar pa izgubi precej energije. Brcanje je naslednji močen napad, ne tako mogočen kot je napad z vrtenjem, vendar še vedno mnogo učinkovitejši od ostalih tehnik. Najšibkejša obrambna tehnika je napad s pito, ki pa je ima precej na razpolago.

NEKAJ ACME PRIPOMOČKOV

Pritisk na gumb "A" omogoči Bugsu sprostitev ACME pripomočka, ki se v trenutku prikaže. Ti pripomočki, ki se pojavljajo na vseh devetih stopnjah, obsegajo predmete kot so TNT granate, bombe, črne luknje, kozarci marmelade in razne tarče. Spodaj je podan kratek pregled teh pripomočkov in njihove izjemne koristi.



Vrtljiva puščica

Vrtljiva puščica je eden najpomembnejših pripomočkov, ki jih Bugs lahko najde. Ta vrteča se puščica Bugsu omogoči, da pusti sporočilo "Bugs je bil tukaj". Na mestu sporočila lahko nato ponovno prične igro, če se mu energija zmanjša na nič.

Korenje

Vsakdo ve, da je korenje zdravo, v tej igri pa je celo življenjska pomena. Bugs si lahko obnovi precejšen del energije, če najde vsaj enega.

Ogledala

Ko se bori z zlobnimi Marsovci,



Bugs potrebuje zrcalo za odbijanje pomanjševalnih žarkov. Zrcalo odbije žarke in tako pomanjša Marsovca. Koristno, ali ne?

Okrogli zvonec

Na eni od stopenj igre se znajde Bugs, BUM, TRESK, sredi rokoborske arene, nasproti strašnega in grozljivega Crusherja. Da preslepi nasprotnika, Bugs potrebuje zvonec, ki Crusherja prepriča, da je konec runde. Ko Crusher obstane, ga Bugs silovito napade. Pozor! Crusherjeva neumnost se lahko primerja le z njegovo prožnostjo.



Nakovalo

Le katera risanka bi bila popolna brez starega dobrega nakovala? Ta zvesti kos kovane kovine bo pomagal! Bugsu premagati Bulla. Ko Bull napada, Bugs odmakne svoje ogrinjalo in razkrije nakovalo. Če je pravilno predvidel čas, se bo Bull zaletel v nakovalo in tako izgubil nekaj pomembne energije.

Mnogo različnih predmetov se pojavlja med zajčevim uničevalnim pohodom. Potrebno bo nekaj poizkusov, predno bo ugotovil, kako delujejo in katerega nasprotnika najbolj prizadenejo.

Ocenjevanje stila

Če Bugs pride do konca težavnostne stopnje, dobi nekaj točk za stil. Glede na to, kako je stopnjo končal, bo dobil ali izgubil točke. Če sovražnike premaguje predvsem z brcami in pitami, bo dobil manjšo nagrado, če pa v veliki meri uporablja ACME naprave, si bo pridobil lepo nagrado za stil. Kako radodarno!

Glede na število točk, ki si jih je pridobil, bo po oceni stila uvrščen še v enega izmed dvajsetih rangov, od ubogega črnega sužnja (Maroon) do visoke viteške časti - "Super Zajec". Če je visoko uvrščen, je lahko nagrajen s točkami "zdravja" (health points), z nadaljevanji ali celo z "1 up".

Bugs Bunny's Rabbit Rampage je ena najbistrejših in najbolj zabavnih iger, ki jo boste verjetno dolgo igrali. Obsežna grafika in zvočni efekti risank, preneseni v SNES, izvirni glasovi igralcev in instrumentirana glasba zagotavljajo uspeh. Vse to vam prinaša eno izmed najodličnejših risanih avantur v desetih slavnih nivojih nore zabave, groze in smeha iz risank. Zakaj ne morejo biti vse risane igre tako dobre?





Nizozemski golman ubrani strel.



Nizozemski napadalec grize travo, ko mu spodleti poskus, da bi njegovo moštvo povedlo.



Irec poskusi strel čez glavo, ki daje upanje.





Firma Acclaim se je na trgu pradstavila z igro "Champions World Class Soccer", ki sovpada s začetkom letošnjega Svatovnega nogometnaga prvanstva. Za vsakogar, ki nestrpno čaka kako se bo to polatje izkazalo njegovo priljubljeno moštvo, je to čas, da si zaveže nogometne čevlje in gre v svet pod žarometi, svet najbolj priljubljenaga športnega izziva.

RUGBY? O, ALI MISLITE NOGOMET?

Dobro, če ne upoštevamo Američanov, večina ljudi pozna igro pod imenom nogomet in "Champions World Class Soccer" povsem sledi shemi Svetovnega prvenstva, ki poteka v prvam krogu s 24 moštvi, razdeljenimi v šest skupin s po štirimi moštvi. Če imate potrebne kvaliteta za napredovanje na nasľednjo stopnjo, se boste znašli v živce parajočem "playoffu", ki se igra v štirih krogih na izpadanje, kjar vsak par igra eno samo tekmo. Če si pribonte zmago, je pred vami uresničenje sanj vsakega nogometaša - igrati v finalu Svetovnega prvanstva pred milijonsko množico.

VEČ KONTROLE KOT ROBERTO BAGGIO

Ko sa igra prične, imate na izbiro 24 moštev. Izbrati morate način igre v napadu ter vodenje vratarja. Vodite ga lahko sami, v celoti ali deloma, ali pa ga povsem prepustite računalniku. Po kratkem opisu posamaznih kvalitet in slabosti moštav se igra prična. Vodenja je enostavno, vsak igralec lahko poda žogo, strelja na gol, se izogiba branilcu, ali brcne žogo visoko čez igrišče po stari irski šegi in upa na najboljše. Pri obrambi lahko izbirate med različnimi akcijami: oviranje nasprotnika, praboj ali pa, da nasprotniku izmaknete žogo na preprost star način. Mislili si boste, da 22 igralcev hkrati na igrišču povzroči zmedo, a na srečo je vsak igralec tako dobro spoznaven kot urugvajsko moledovanje za enajstmetrovko. Igralec z žogo ali igralec, ki je najbližji žogi, je označen z belo zvezdo. Igralec, ki je med igro dobil rumeni karton, je označan z rumeno zvezdo. Rumana barva vas opominja, da se mora ta igralec izogibati prekrškom. Dodatni prekrški namrač pomanijo odhod v slačilnico in slab sloves.

Na razpolago so še streli iz kota, degažiranje, prosti streli, izvajanje outa in celo sodnik, ki bi nadvse rad pustil, da se igra nadaljuje, kljub krepkim prekrškom znotraj nasprotnikovega kazanskega prostora. Imate tudi možnost, da ponovite posebno spektakularen gol ali podoživite trenutek, ko ste premagali nasprotnega igralca na posebno grob, vendar veličasten način.

"Champions" se lahko primerja s tem, kar bo na milijone ljudi po svetu podoživljalo to poletja calih štirinajst dni. Drama, napatost, domoljubje in razburjenje, vse, zaradi česar je nogomet svetovni fenomen. Kdo ve, morda ja to edina možnost, da vaše priljubljeno moštvo pride v finale Svetovnega prvenstva.





PACMAN



Vsi, ki ste starejši od 14 let in imate kolikor toliko dober spomin, se boste spomnili neverjetne manije, ki je preplavila planet v zgodnjih 80-ih letih. Gre za menično video igro, kjer je nastopil prvi svetovni video junak (dokaj podoben današnjemu Mariu ali Fox McCloudu). V igri je nastopala ogromna oranžna žoga (mimogrede, to je junak), ki se je kotalila skozi labirint, požirala tablete in se izogibala krempljem štirih vročekrvnih duhov. Zveni čudno? Dobro, če mislite, da to zveni kot najbolj bedne igra, ki si jo je kdo kdaj izmislil, potem nimate prav. Njena enostavna formula je varljiva. Mnoge je Pac-manija zasužnjila, zapravljali so čas, da ne govorimo o denarju! Zadeva je bila tako popularna, da je izšla celo plošča s pesmimi, ki opevajo igro in njene igralce.

Ali lahko to igro epskih razsežnosti in legendarne popularnosti uspešno prenesemo v NES? Zakaj je bila igra tako neverjetno uspešna? Zakaj na svetu bi kdo hotel potrošiti vso žepnino za takšno preprosto igro? In končno, zakaj Pac Man ni dobil prebavnih motenj? Saj je povsem dobro znano dejstvo, da je izredno nezdravo jesti in tekati hkrati. Odgovori so spodaj.

Torej zakaj ves ta hrup? Dobro, teorija sama je precej enostavna, toda praksa je dokaj zapletena. Pac Mana moraš voditi naokrog po enostavnem labirintu, požreti mora čim več tablet ter se čim uspešneje izogibati prebivalcem labirinta - štirim duhovom, znanim pod imeni Shadow, Speedy, Pokey in Bashful (ne zamenjajte jih z malimi prijatelji Sneguljčice).

Pac Man mora pobrati vse tablete, ki so v labirintu, da gre lahko v naslednjega. Zveni enostavno, kaj? Ni tako. Dejansko je naloga precej težka. Zato so v kotih labirinta za Pac Mana pripravljene štiri energetske tablete, ki mu pomagajo doseči cilj. Te tablete so izredno koristne in pridejo najbolj prav, ko ga duhovi spravijo v kot. Zakaj bi čakali? Seveda, ko Pac Man pogoltne energetsko tableto, postane popolnoma nepremagljiv. Sedaj lahko on požira duhove, zato so hitre odločitve bistvene. Štirje strahopetni duhovi namreč nemudoma odkrijejo Pac Manovo nedotakljivost in hop, rep med noge pa v beg! Vsekakor mora biti Pac Man zelo hiter. Njegova nova pridobitev traja le nekaj sekund. Če mu v tem času uspe pojesti kakšnega duha, je dobro nagrajen. Za prvega dobi 200 točk, za drugega 400, za tretjega 800 in za zadnjega zajetnih 1600 točk. Vsak požrt duh se nato znajde v svojem bednem bivališču, na sredini labirinta.



V nepravilnih intervalih se pojevlja različno sadje, ki prav tako predstavlja nagradne točke. Uboga češnja nudi le 100 točk, jagode 300 točk in končno zelo dobrodošlo jabolko, ki ponuja Pac Manu nagrado, vredno 500 točk! Tudi sadje se pojavi na ekranu le za nekaj trenutkov in je prebrisano nastavljeno v sredino labirinta, ravno pod skrivališčem duhov! Torej počakajte, da se duhovi sprevijo s poti!



UČI SE NA NAPAKAH

Ko igra teče, postajajo duhovi vse hitrejši in bolj prebrisani.
Ne moreš jih več preslepiti le s tem, da enostavnoubereš drugo pot. Ko postajajo duhovi pametnejši, postaja boljša tudi njihova taktika. Če dobro načrtujete smer gibanja, si lahko pridobite nekaj prednosti. Seveda pa je hitro razmišljanje edini način, da duhove premagate.

ŠE EN IZHOD

Pac Man ima še eno prednost, na razpolago ima dva izhoda. To mu omogoča, da zapusti ekran na eni strani in se vrne z druge strani. Dobro premišljena uporaba teh izhodov je še en ključ za uspešen zaključek labirinta. Včasih pa se zgodi, da Pac Man uide duhu na eni strani, le da se znajde v krempljih drugega duha na drugi strani!

Vso to Pac- manijo boste razumeli le če boste igro igrali. Ko boste enkrat začeli, se ne boste hoteli več ustaviti!

Kako gre že tista pesem ...?



NASLOV IGRE	PAC MAN
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	MISELNA/UGANKA
IGRALCI	1

INFO !



YOUNG MERLIN

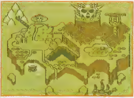
Virginov grafično čudovit RPG v Super Nintendu. Mladi Merlin se potika po pokrajini, kjer vlada nevarnost, zbira dragulje, se uči novih urokov in premaguje sovražnike (to je delal že preden je bil slaven, ali ne?). Pogumno se mora boriti z zlobnim kraljem Senc in vrniti zemljo tistemu, ki mu pripada.

Kar zahtevna naloga, smo si mislili, in brez dvoma, vi tudi tako mislite. Prelistajte malo naš mali načrt Škratovih rudnikov (Dwarven Mines). Namenjen je za pomoč nesrečnemu Merlinu. Konec koncev, sovražnik Mladega Merlina je tudi naš sovražnik!





Škratovi rudniki



WARIO



Riževa obala 1

Zadeni te tri kocke. Dobil boš dva dragocena kovanca.

Klobuk z rogovi lahko najdeš v drugi spodnji kocki skupaj s tremi kovanci in srcem iz zgornje vrste



Priročni povečevalni napoj čaka na pustolovskega Waria

Pod spodnjim levim sodom je skrito srce

Dobro postavljen klobuk z rogovi Wariu priskrbi precejšnjo prednost

Vzami srce, preden greš skozi vrata



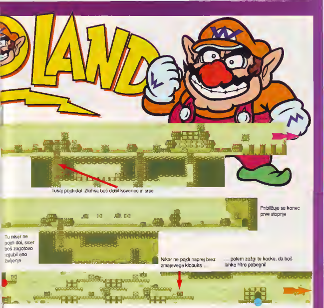
Riževa obala 2



Okrogli stražarji so slabo vidni, zato bodi pozoren!

Vzami kovance, toda pazi! Straži jih veliko sovražnikov.





Nintendova čudovita igra povzroča nekaj problemov posameznim zelo razočaranim bralcem. Iz tradicionalne velikodušnosti in, ker se nočemo nepošteno izmikati odgovornosti, smo se v Klubu Nintendo odločili, da vam ponudimo majhno pomoč. Tukaj je popoln zemljevid za smeri 1 in 2 na Rice Beachu (Riževa obala). To lahko pomaga neustrašnemu Wariu pri njegovi avanturi. Veliko sreče!







Ms

Prav za petami Pac Mana prihaja gospa Pac Man, seveda z vso srhljivostjo in preprekami, ki sodijo zraven. Toda tokrat so labirinti bolj zagonetni in duhovi pametnejši. Pripravite se na kopico težav in ovir!

Gospa Pac Man je s svojo prisotnostjo prvič počastila Game Boya in si za to posebno priložnost nadela celo svojo najboljšo nedeljsko čepico. Če ste v zadnjih desetih letih spali zimsko spanje ali ste bili na kakem drugem planetu, potem verjetno ne boste vedeli, kaj je Pac Man, da ne omenjamo ženske različice. Na kratko povedano, malo več kot pred desetimi leti, ko se je rodila video doba, je bila originalna igra Pac Man resnično velik neverjeten hit med arkadnimi igrami. Predstavlja kroglastega junaka, ki mu je zaupana nezavidljiva naloga, prepotovati labirint, skozi katerega mu stalno sledijo štirje duhovi. Pri tem mora pojesti čim več tablet. Dobro je, če ste že prebrali stran, na kateri pišem o Pac Manu, ker boste vedeli o čem govorim. Če je še niste, potem jo preberite, sicer lahko pridete v zadrego!

Gospa Pac Man se nekoliko razlikuje od originalne igre Pac Man. Predvsem je veliko težja od izvirne verzije. Labirinti so mnogo bolj zamotani in duhovi (ki so se verjetno že naveličali Pac Manovih trikov iz prejšnje igre) so postali mnogo pametnejši in resnično vedo, kako spraviti nasprotnika v kot.

Na poti skozi labirint si lahko naberete tablete, borih deset točk za tableto, medtem ko je vsaka energetska tableta vredna po 50 točk. Te energetske tablete omogočajo gospe Pac Man, da postane neranljiva za nekaj sekund in drvi po labirintu ter golta duhove za nagradne točke. Vsak duh, ki ga tako požre, je vreden dvakrat več kot prejšnji. Na primer, potem ko je požrla duha, vrednega 400 točk, bi bil naslednji pogoltnjeni duh vreden 800 točk! Ni slabo, kaj!

Sadež se spet pojavi. Toda tokrat se raje pomika

PacMan







naokrog po labirintu, kot da bi ostal v zlobnem carstvu duhov. Torej, namesto da se odpravite v območje, kjer bi vam lahko pretila nevarnost, je verjetno pametneje počakati, da se vam sadež sam približa. Seveda pa ima navado, da se izmakne ravno v trenutku, ko bi ga najbolj potrebovali. Če si naberete 10.000 točk, vam je podarjeno zelo dobrodošlo dodatno življenje.

Še ena dobra lastnost! Imate možnost, da istočasno vidite celotno igralno površino. Vendar se morate za to odločiti že pred začetkom igre. Odkriti morate, kakšen način igre vam bolj ustreza. Meni se je zdela manjša velikost ekrana kar malce premajhna in sem pomalem škilil. Seveda pa sem že bolj v letih in moj vid ni več takšen, kot je bil nekoč.

Gospa Pac Man ima vse slavne lastnosti, s katerimi vas originalni Pac Mac zasužnji, in še malo več. Prehod na Game Boy je tako dober, da se boste kmalu zavedli, da igrate Gospo Pac Man na najbolj nemogočih mestih. Tako strašansko vas pritegne, da se lahko odpeljete tudi za dve do tri avtobusne postaje predaleč. Posvarili smo vas!

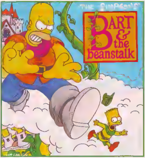


GAME BOY REVIEW

NASLOV IGRE	MRS PACMAN
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	MISELNA/UGANKA
IGRALCI	1

INFO !

Igro firme Acclaim, Bart & the Beanstalk, odlikuje najzahtevnejša začetna stopnja med ploščadnimi igrami na Game Boyu. Da bi vam prihranili težave, smo pripravili popoln zemljevid začetnega poglavja. V začetku potrebujete 40 kovancev, če želite končati stopnjo. Na srečo Bartu ni treba pobrati vseh kovancev, ki jih je približno 50 in so naključno razporejeni po fižolovem steblu. Če se vam zdi, da je kovanec pretežko doseči, ga pustite.





START

Dolgotrajno plezanje se je končalo z borbo proti mravljinčjem kralju Antilli. Ostanite ob robu ekrana in si naberite municijo za fračo. Če želite zmagati, ga morate prej desetkrat zadeti. Samo skačite in streljajte.

Eden najkoristnejših predmetov, ki jih lahko najdete, je petarda. Na tej stopnji so sicer samo štiri petarde, zato jih uporabite le, ko je čas za to najprimernejši. Karkoli že počnete, glejte, da ne poberete druge petarde, preden niste uporabili tiste, ki jo že nosite s seboj. Vsaka naslednja petarda namreč izniči delovanje prejšnje, še ne uporabljene. Bolje je, da ubijete le enega nasprotnika, kot da zapravite vse petarde.

Bodite pozorni na listje, ki se lahko zruši!

Preverite vsako steblo. Stebla namreč ne skrivajo le kovancev, ki jih zelo potrebujete, najdete lahko tudi zelo koristno orožje, kot, na primer, papirnata letala.

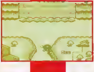


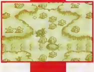
GAMEBOY TIPS

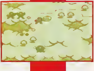
NASLOV IGRE	BART & THE BEANSTALK
ZALOŽNIK	ACCLAIM
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO











Konamijev Pop'n Twinbae prihaja na ekran vašega Game Boya v toči krogel in nenavadnih razbitin. Predstavlja vso akcijo, ki jo lahko nudijo mojstri arkadnih iger. Akcija je tako vroča, da si boste med igranjam opekli prste!

PRIČETEK IGRE

Na začetku igre se vam ponudi več možnosti. Začnete z možnostjo izbira za enega ali dva igralca, ki pelje do nastavitvenega menija. Ta vam nudi boljši nadzor nad ozadjem igra, Izberete lahko povprečno hitrost izstrelitve krogel iz vaše ladje (moj nasvet je čim višje, tem bolje), položaj kontrol in izbiro stopnje, na kateri želite začeti igro (nepreklicno priporočam 1. stopnjo). Ko ste izbrali osnove, je vse odvisno od igre same.

ZVONOVI

Ob pričetku igre vaši ladji nekako primanjkuje strelne moči. A brez panike! Če nanjo streljajo, mimo potujoči oblaki spustijo med drugim tudi zvonove. Ti zvonovi vsebujejo dokaj zanimive predmete, kot so energetski polnilci, dvojni in celo trojni povečevalci ognja, stranski ščitniki ali morda iaborne točke od 1000 do 5000. Na zvonove ja potrebno dobro paziti, saj obstaja velika možnost, da eksplodirajo, če bi jih preveč obstreljevali. Čeprav so zelo dobrodošli, vas lahko pripeljejo na pot prihajajočega eskadrona sovražnikov. Bolje je počakati, da sami pridejo, kot pa da jim brezupno sledimo po ekranu.

S ČIM SE SOOČATE

Vaši sovražniki so ža omenjeni eskadron ter pehotne enote, ki vas poskušajo odstraniti, medtem ko se izogibate sovražnemu ognju. Zelo lahko jih je prepoznati, nekateri so močno podobni smrekovim storžem, drugi pa smejočim se obrazom. Te pehotne enote je mogoče uničiti s pomočjo raket zrak-zemlja in pogosto je potreben le an dobro namerjen strel, da jih uničimo. Včasih ste lahko nagrajeni z veliko zvazdo, ki je na mestu uničenega sovražnika. Te zvezde delujejo kot bombe. Ko jo enkrat dobite, se vse na ekranu zbriše, razen vas seveda.

VELIKI ŠEFI

Ko pridete na konec posamezne stopnje, vas čaka zastrašujoča naloga, da se spoprimete z enim od šefov na tej stopnji. Vsak ima le eno šibko točko, torej vam priporočamo potrpežljivost. Izogniti se morate vsemu, s čimer vas šef obstreljuje ter zadeti njegovo Ahilovo peto. Če vam uspe uničiti šefa, vas na naslednji stopnji pričakujejo še hujši sovražniki, a tudi nagrade so bolj mikavne.

OH, MIMOGREDE

Če izgubita življenje pri kateremkoli srečanju z bitji iz vesolja, nemudoma izgubite vse že pridobljene ugodnosti (celo, če ste prav na sredi borbe s šefom). Življenje je tragično, ali ne?

GAME BOY REVIEW

NASLOV IGRE	POP 'N TWINBEE
ZALOŽNIK	KONAMI
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	1

INFO



THE SMURFS

Zlobni Gargamel že spet grozi mirni vasici Smrkcev. Ponovno želi potešiti svoj nenasitni apetit po obilnem zalogaju "smrkčevske pite". Ujel je že tri nesrečne primerke. Heftyjeva naloga je, da zapusti naselje, odide na pot in reši svoje tri prijatelje.

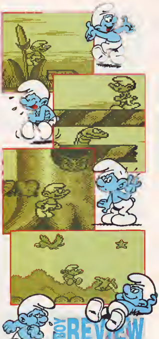
V 1. dejanju se Hefty znajde globoko v notranjosti strašnega temnega gozda. Na poti naleti na razne nepnjetne ovire: vevence, ki mečejo želode, sršene, ki ga obletavajo, zlobne deževnike in celo izprijene Smrkce, ki zdaj gledajo na Gargamela kot na svojega vodjo in učitelja. V borbi s številnimi nasprotniki lahko Hefty uporabi "smrkčevski skok", tako da se jim izogne, ali pa jih premaga. S preprostim skokom jih lahko frcne z ekrana in seveda s svoje poti! Skok torej služi kot uporabno orožje, Hefty pa ga lahko tudi uporabi kot tehniko za obvladovanje raznih prepadov, ki čakajo nanj v gozdu, pa tudi drugod. Ozkim prepadom se lahko preprosto izognemo s pritiskom na gumb "A", večjih prepadov pa se je treba lotiti s hitrostjo. Tukaj pride Heftyjeva poskočnost zelo prav. Z dolgim hitrim poskokom se lahko izogne še tako širokim prepadom.

Predmeti, ki jih zbiramo, so: smrkčeve gobe, odpadlo listje in zvezde. Z gobami in listjem si Hefty pridobi le nekaj dodatnih točk, medtem ko so zvezde bolj dragocene. Predstavljajo zalogaj petstotih dodatnih točk ter štejejo tudi kot zaključni bonus na koncu vsake stopnje.

Ko Hefty premaga preizkušnje in nevarnosti gozda, se znajde na plavajočem deblu, ki vratolomno brzi po Smrkčevski reki. Izogibati se mora drugim plavajočim deblom in ribam, ki skačejo iz vode, ter si prizadevati, da pridobi pomembne bonusne ikone. Nato se Hefty znajde na Mostu. Pot čezenj je nevarna, ker je omenjeni most trhel. Ptičem se lahko izogne, ali nanje skoči in se tako povzpne na mirujoča debla, pri čemer je previdnost mati modrosti. En sam vihrav ali slabo preračunan skok in Hefty bo bolj moker kot angleško poletje, ponovno bo moral na začetek stopnje in izgubil bo eno življenje.

V 4. dejanju je Hefty na milost in nemilost prepuščen prebivalcem močvirja. Pod vodo potopljeni aligatorji tvorijo ploščadi, čez katere se mora prebijati, viseče liane mu omogočajo, da se zaguga z ene na drugo (posebno ena vodi do skrivnega bonus področja). Tudi ogromne mutirane kače pastirje lahko uporabimo kot ploščadi. V tej vlogi celo prijazno mirujejo in ne napadajo.

Ko Hefty premaga ogromno kačo, ki ima le podle namene, je na vrsti polje, polno nevarnosti imenovano Sarsaparille. Na srečo strah prad pajki ni ena Heftyjevih slabosti, saj se mora izogibati ogromnim kosmatim pajkom. Le tako lahko prodre v globine polja. Na videz neprehodna območja lahko premagamo s pomočjo preudarno nameščenih odskočnih desk. Globje prodremo, večja je nevarnost...





GAME BOY REVIEW

...LOV IGRE	THE SMURFS
...ZNIN	INFOGRAMES
...TA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

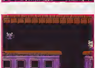
INFO !

Tiny Toons 2

TROUBLE IN WACKYLAND













V bleščečih Konamijevih "Tiny Toon Adventures 2" za SNES se Buster Bunny in njegova družba prebijajo skozi zabaviščni park, ki je skrivoma zrastel v predmestju Acme Acres. Buster in njegovi prijatelji morajo zbrati štiri zlate ali 50 navadnih vstopnic, da bi lahko prišli v Wackyland Fun House. To zabavišče namreč pooseblja vznemirljivost in zabavo. Navadne vstopnice lahko dobijo pri blagajni v zameno za točke, za zlato vstopnico pa je potrebno uspešno končati eno od štirih grozljivih voženj. Videli boste, da ni prav enostavno!

Spodaj navajamo vse štiri vožnje, ki jih je potrebno opraviti, da bi Buster prišel v Fun House. Začenjamo z najlažjo in nadaljujemo z vedno težjimi.

AVTOMOBILI

To vožnjo si lahko privoščimo za dokaj nizko ceno. Porabili bomo le eno od desetih kart, ki smo jih dobili na začetku. Zato je verjetno najbolje, da tukaj začnemo. Ne le, da se postopoma privadimo na različne trike, temveč si hitro in zlahka pridobimo točke.

Prva proga je zelo enostavna. Nasprotnika potisnemo v luknjo že v 20 do 30 sekundah. Kljub vsemu pa moramo biti kar se da hitri in ne smemo zapraviti več časa, kot je nujno potrebno, ker sicer izgubimo točke.

Druga proga se v glavnem razlikuje v reakcijah nasprotnikov. Eni so pripravljeni iti v boj "z odbijačem - na - odbijač", drugi pa so videti več kot srečni, če nas čakajo v relativno varni razdalji v koridorju na dnu ekrana. Da si pridobimo dober čas, moramo iti za njimi in jih potisniti v praznino. Spet moramo biti hitri, saj si je dobro prihraniti točke za tretjo progo.

Na tretji progi ni nujno, da se znebimo dveh nasprotnikov. Najboljši način za pridobitev dobrega rezultata (dragocene vstopnice) je, da skušamo zadeti spodnje in leve odbijače pod kotom 45° tako, da je vaš avto med nasprotnikovima. Če dosežemo pravilen kot, sta nasprotna avtomobila blokirana. Vsakokrat, ko naš avto zadane nasprotnikov odbijač, si pridobimo po 10 točk. Preprosto, ali ne?

VLAK

Druga najlažja vožnja. Paziti moramo le, da se držimo čim bolj desno. Ko se ponudi priložnost, moramo skočiti na desni vagon. Med vožnjo se vlak dvakrat razdeli; če smo takrat na levi polovici, moramo vožnjo pričeti znova! Prvič se vlak razdeli na pol poti skozi prvi predor. Bližajoči se netopirji nas ne smejo zmotiti, ker bomo sicer zamudili pomembno priložnost, da bi se povzpeli na desni vagon. Prav tako se moramo izogniti STOP znakom. Navigacija je na prvi pogled dokaj enostavna, če pa ne skočimo pravočasno, lahko izgubimo kar precej energije.

Če dosežemo lokomotivo, je najbolje, da ostanemo na sredini in počakamo na šefa nivoja. Če smo v sredini ekrana, lahko hitro in učinkovito obvladamo prostor in premagamo šefa.

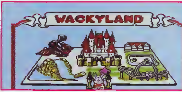
HITRA VOŽNJA NA HLODU

Da se udeležimo te razburljive vožnje, potrebujemo tri vstopnice. Ne smemo po nepotrebnem poskakovati, sicer bi lahko zdrsnili s hloda in izgubili energijo. Žabe so lahko prava nadloga. Najbolje je počakati, da skočijo proti nam. Ko so ravno v zenitu svojega skoka in tik preden skočijo na nas, je čas za hiter umik.

Na koncu prve stopnje bomo naleteli na nenavaden sistem škripčevja, ki ga uporabimo kot transportno sredstvo. Premikati pa se moramo le v smeri navzgor ("UP"), saj bi nas premikanje v drugih smereh pripeljalo do globjega padca, kot ga doživlja denar v Peruju. Ko zapustimo škripčevje, se moramo usmeriti skrajno desno in skočiti - uspelo nam bo!

ROLLER COASTER

(Opomba: roller coaster je nekakšen tobogan v zabaviščnem parku z odprtimi "vagončki", ki vratolomno drvijo po progi.)



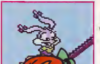
Predstavlja daleč najtežjo vožnjo od vse štirih, a istočasno se tudi najbolj izplača. Uspešen izlet nam prinese tudi po 20 000 točk, torej je nevarnost lahko dokaj donosna.

Namesto, da opisujemo prežeče sovražnike in nevarnosti, bomo raje posredovali popolno listo ukazov, ki bodo v pomoč na poti do končne zmage.

B, B, dol, B, B, dol, B, B, B, B, B, B, skoči, B, B, dol, B, B, B, B, skoči, B, B, B, B, skoči, skoči, skoči, skoči, dol, B, dol, B, B, dol, B, dol (drži tipko), B, B, B.





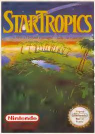




NES TIPS

NAZIV IGRE	TINY TOONS 2
ZALOZNIK	KONAMI
VRSTA IGRE	PUSTOLOVSCINA
IGRALCI	1

INFO



Kako izberem rdečo steklenico oziroma dodatne predmete?
Pritisni na tipko za odmor (Pause), križno stikalo premakni navzgor ali navzdol. Izbiraj s kurzorjem!

Kako premagam Octopusa?
Spodaj v prostoru moraš po kamnih skakati sem ter tja, da se izogneš ognjenim kroglam. Ko pride Octo navzdol, ga moraš v pravem trenutku zamrzniti s sneženim možem in s tvojim jojojem čimvečkrat udariti po njem.

Kako na drugi stopnji premegam Magmo?
V prostoru moraš skočiti z vseh kamnov in najti dve stikali, ki ju izklopiš. S tem bo Magma potonil v vodi. Neposredno ga ne moreš premagati.

Na tretji stopnji ne najdem kristalne krogle!
Na pokopališču moraš iti v nagrobnik. Potem prideš do mesta, kjer sedi neposredno pred stopnicami rožnati polž. Prav tu, kjer sedi polž, moraš iti v desno skozi steno. Potem ko si premagal končnega nasprotnika (Maxija - velikega duha), najbolje z Bolasom, boš v zgornjem svetu našel kristalno kroglo.

Stojim na nekem mestu na tretji stopnji, kjer je spodaj gumb, sicer pa samo voda. Če pritisnem nanj, se ne zgodi nič. Zgoraj ne pridem do vrat.
Imaš kristalno kroglo? Pojdi jo iskat. V gradu žensk si dobil namig, kolikokrat moraš pritisniti na gumb. (Desetkrat skočiti na gumb.)

Na tretji stopnji vidim izvire, a ne morem do njih.
Priti moraš na desno stran izvira, tako da ga zgoraj v polkrogu obideš in potem skočiš vanj. Pri tem moraš teči skozi stene.

Po kitu na 4. stopnji zahteva mali robot neko geslo.
Priloženo pismo, ki ga je profesor napisal Michaelu, moramo navlažiti. Videl boš tajno pisavo in boš geslo lahko prebral. (Če si pismo izgubil, je geslo 747.)

Na peti stopnji stojim pred orglami in ne pridem naprej.
Potem ko si papigi dal ribičevega črva, moraš po tonski lestvici do, re, mi, fa, so... prenesti na orgelske tipke njegovo sporočilo. Po vsakem napačnem poskusu moraš zgradbo zapustiti in potem spet vstopiti, da najaviš začetek novega poskusa. Sicer bodo vsi poskusi predstavljali eno melodijo. Mednarodna tonska lestvica se glasi takole: DO RE MI FA SO LA SI DO. Papiga ti da še en nasvet. Pravi: Do me so far. Do me! Previdno! - "me" se izgovarja kot "mi". Da ima papigin stavek smisel, je ton FA spremenjen v angleško besedo "far". Pika pomeni odmor, ki traja približno pet sekund.

Sem na peti stopnji (po orglah) in stojim v nekem prostoru s tremi vrati in ne pridem naprej.
Iti moraš navzgor v prostor s podganami. Tam boš padel skozi tla v neki prostor s štirimi stopnišči in lesenimi količki. Pojdi po spodnjih desnih stopnicah navzgor. Potem pojdi do prečne stene, nato na levo skozi steno. Ko boš prišel tja, boš na levi videl senco, tam moraš teči skozi steno, da boš prišel v naslednji prostor.

Na peti stopnji venomer tečem v krogu (po prostoru s podganami).
V prostoru z dvema bledo vijoličastima pošastma, moraš izbrati čarobno palico in uničiti duhove, ki so postali vidni.

Na šesti stopnji so v nekem prostoru štiri kače in v sredini krogla. Tam vedno izgubim zelo veliko src. Kako pridem najlažje tam mimo?
Postaviti se moraš bočno ob kroglo in potem izstreliti zvezdo ter jo v pravem trenutku, s ponovnim pritiskom na tipko B, razcepiti. Tako lahko kače uničiš. Potem udariš po krogli, jo v pravem trenutku preskočiš in tečeš navzgor do vrat.

Kako premagam končnega nasprotnika na osmi stopnji?
Ves čas se mu moraš izogibati in predvsem, z vsem kar imaš, nanj streljati (zelo težko). Ne smeš se ga dotakniti, sicer boš takoj izgubil vsa srca. Namig: malo pred tem padejo od zgoraj majhni nasprotniki. Na njih lahko napolniš svoja srca, ker po uničenju pogosto puščajo za seboj srca in zvezde.

Si se v profesorjevi hiši izgubil? Ni problema - radi ti pomagamo!!!

Na vrtu pred hišo

Hišna vrata so zaklenjena Ključ boš našel pod predpražnikom Z ukazom "vzemi vzdigneš predpražnik, da boš dobil ključ. Levo od hišnih vrat, boš za grmovjem našel rešetke, ki jih lahko izruvaš

Vendar moraš najprej trenirati v komori moči Skozi rešetke prideš do temeljev, ali bolje rečeno v kanal, kjer lahko spustiš vodo iz bazena Ne pozabi pa potem, ko si v bazenu vse opravil spet natočiti vodo, ker bo sicer hišo razneslo S poštnim nabiralnikom pred hišnimi vrati lahko razpošiljaš pisma V ta namen moraš le položiti paketek v nabiralnik, potegniti kazalec navzgor in potem čakati, dokler čez nekaj časa ne pride poštar in vzame paketek

V veži

Vrata desno ob stopnicah se odprejo normalno le z druge, s kletne strani. Vendar obstaja še druga možnost Če potisne ena oseba desnega škrata navznoter, lahko druga igralna figura stopi skozi vrata v smeri kleti

V kuhinji

V tej sobi boš našel precej veliko predmetov Vendar so nekateri izmed njih povsem nekoristni Nujno potrebuješ žepno svetilko, ki jo moraš na vsak način vzeti s seboj Verižne žage ne boš potreboval V vsej hiši tako ali tako ne boš našel goriva zanjo Topih nožev sploh ne moreš vzeti s seboj, ker so prilepljeni na steno Mikrovalovno pečico potrebuješ, da boš lahko navlažil pisemsko ovojnico in znamke V ta namen moraš pisemsko ovojnico, skupaj s kozarcem vode, položiti v mikrovalovno pečico in jo vklopiti Uporabi na vsak način vodo iz kuhinje in ne iz plavalnega bazena, sicer se boš zastrupil z radioaktivnimi snovmi Znamke bodo s pomočjo pare ostale na ovojnici Če odpreš hladilnik, boš našel pločevinko Pepsija, solato in sir Pločevinko nujno potrebuješ za mesojedo rastlino Solate in sira ne potrebuješ brezpogojno, razen, če želiš nakrmiti Tipalke (zveni kar zabavno, mar ne?) Stare baterije potrebuješ za žepno svetilko Vendar varčuj z njimi, ker se zelo hitro izpraznijo

V jedilnici

Ostanki hrane, ki jih boš našel tam, so le za krmo Drugega smisla nimajo

V shrambi

Tu je na policah nekaj stvari, ki ti bodo gotovo prišle prav Na vsak način moraš vzeti prazen kozarec Uporabil ga boš v kuhinji kjer boš navlažil znamke v mikrovalovni pečici Kozarec boš potreboval tudi za zajemanje vode iz bazena, da boš z njo zalival mesojedo rastlino Krma za Tipalko in sadni sokovi niso tako pomembni Lahko pa jih kljub temu vzameš s seboj in z njimi rastline kasneje nahraniš Razvijalec pade VEDNO s police, takoj ko ga hočeš vzeti Tekočina odteka skozi rešetke v kanal (ki ga lahko dosežeš skozi okno z rešetkami, levo poleg hišnih vrat) Tam lahko s pomočjo gobe tekočino posesaš Sprednja vrata se odprejo le s srebrnim ključem iz kleti Skozi ta vrata prideš do plavalnega bazena in do garaže

V plavalnem bazenu

Preden lahko pobereš stvari na dnu bazena, moraš pri temeljih oziroma v kanalu odpreti odtok in spustiti vodo Odpri radio in odvzemi napolnjene baterije Svetleči ključ potrebuješ za zunanja laboratorijska vrata Nikakor ne smeš pritisniti na rdečo tipko, sicer ti bo reaktor zletel v zrak

V garaži

Da boš odprl garažna vrata, moraš spet pridno trenirati na avtomatih za moč Našel boš še eno vodovodno pipo za kopalnico in v prtljažniku avtomobila boš našel orodje Če želiš odpreti prtljažnik, potrebuješ rumeni ključ

V dnevni sobi

V starem radiu boš našel elektronko, ki jo lahko uporabiš za radijsko napravo, demontira jo lahko le Bernhard Na enem izmed



lestencev leži zarjavel ključ Z njim lahko odkleneš vrata ječe Da ga boš dobil, moraš narediti naslednje pojdi v knjižnico, vzemi kaseto in odidi z njo v Tipalkino sobo (to je soba z velikimi glasbenimi skrinjicami) Posnemi glasbo z nepoškodovane gramofonske plošče, nesi posneto kaseto nazaj v dnevno sobo, odpri omaro in vstavi kaseto v kasetofon Zaradi vroče glasbe se bo lestenec razpočil in ključ bo padel dol

V knjižnici

Kot smo že rekli, boš tu našel prazno kaseto Poišči jo v regalu, zadaj za leseno ploščo, ki ni pritrjena Telefon je pokvarjen Če si za svojega spremljevalca izbral Bernharda ali Jeffa, lahko oba s pomočjo orodja iz avtomobila telefon popravita Stopnice so uničene in jih ni več mogoče usposobiti

V kleti

Stikalo za luč je tik ob stopnicah Poleg omarice za varovalke leži tudi srebrni ključ za vrata v shrambo, ki vodijo do plavalnega bazena in do garaže Če želiš popraviti žice na podstrešju, lahko v omarici za varovalke izklopiš elektriko

Vendar se s tem ne zamujaj preveč, sicer se bo jedrski reaktor pregrel in bo s hišo vred odletel v zrak

V ječi

Desna vrata vodijo neposredno v klet Odpreš jih lahko z zarjavelim ključem V primeru, da zarjavelega



ključa še nimaš, obstaja še druga možnost. Pod oknom se nahaja nepritrjen kamen. Če ga pritisneš navznoter, se bodo vrata za kratek čas odprla. Pred tem postavi pred ta vrata neko drugo osebo in preklopi nanjo, brž ko boš pritisnil na kamen. Tako bo lahko pobegnila vsaj ena oseba. Leva vrata vodijo v laboratorij. Vendar moraš iti skozi dvoje vrat. Svetleči ključ iz plavalnega bazena potrebuješ za zunanja vrata. Druga vrata imajo ključavnico na geslo. Geslo je številka in sicer najvišje število točk z igralnega avtomata v dnevni sobi.
V ta namen moraš najprej popraviti žice na podstrešju in potem malo počakati, dokler ne bo dr. Fred igre odigral. Brž ko profesor odigra novo igro in s tem doseže nov najvišji rezultat, se spremeni tudi geslo. Potem moraš ponovno igrati na avtomatu, da boš številko še enkrat dobil.

V sobi za slikanje

Plastične sadeže moraš na vsak način vzeti s seboj, da boš kasneje, v tretjem nadstropju, z njimi nakrmil zeleno Tipalko.
Odstranjevalec barv potrebuješ za prostor za konjičke. Čopič lahko mirno pustiš, saj je nekoristen.

V glasbeni sobi

Tu moraš s pomočjo gramofona in kasetofona posneti Tipalkino najljubšo ploščo. Posneto kaseto boš potreboval v dnevni sobi, da boš dobil zarjaveli ključ za vrata v ječi. Če vklopiš televizor, boš izvedel za naslov, kam naj pošlješ svojo predstavitveno kaseto in svoj rokopis. Pokvarjena plošča je odveč.

V uradu dr. Freda

Če odpreš mizni predal, boš našel rokopis. V primeru, da si izbral Wendy, bo ona kasneje ta rokopis popravila. Omare z zdravili ni mogoče odpreti.

V sobi z video igrami

Najprej moraš popraviti žice na podstrešju. Po tem, ko bo dr. Fred na avtomatu odigral "Meteor Mess", boš lahko izvedel številčno kombinacijo za druga vrata laboratorija. Najvišje število točk predstavlja štirimestno številčno geslo. Da boš na avtomatu lahko igral, potrebuješ kovanec za četrt dolarja. Tega dobiš v sefu, ki je vzidan v Ednini sobi. Hokejska miza je spet le za okras.

V tretjem nadstropju

Da te bo zelena Tipalka spustila mimo, jo nakrmi s plastičnimi sadeži in ji na koncu daj še požirek Pepsija.

V temnici

Če si za spremljevalca izbral Michaela, lahko zdaj razviješ film z Edovimi tajnimi načrti. Vzemi najprej v kopalnici gobo, pojdi v kanal, z gobo posesaj razvijalno tekočino in jo ožmi nad razvijalno posodico, da boš lahko razvil film.
Pozor: preden odpreš škatlico s filmom, moraš ugasniti rdečo luč. Omare v ozadju ni mogoče odpreti.

V prostoru za konjičke

S pisalnim strojem lahko Wendy popravi profesorjev rokopis. Pisemsko ovojnico lahko s pisalnim strojem popiše VSAK spremljevalec, brž ko si v glasbeni sobi ogleda TV oddajo. V lino nad mesojedo rastlino prideš takole: rastlini daj kozarec vode iz bazena, da bo rasla. Na koncu ji daj piti colo. Nad tem bo tako navdušena, da te bo čisto pozabila ugrizniti, ko boš plezal po njej in hotel priti do teleskopa. Z odstranjevalcem za barve odstrani barvni madež na steni. Odkril boš vrata do podstrešja.

V sobi s teleskopom

Geslo za sef, ki je vzidan v Ednini sobi, lahko prebereš le s teleskopom. V režo za kovance moraš vreči dva kovanca po deset centov in vsakič pritisniti na desno tipko. Zdaj lahko razbereš številčno kombinacijo trezorja. Toda pred tem moraš odstraniti sliko, ki visi pred sefom. Če imaš premalo kovancev za teleskop, pojdi v Edovo sobo in vzemi kovance, ki jih potrebuješ, iz hranilnika (s "hranilnik, odpri se").

Na podstrešju

Da boš lahko igral na igralnih avtomatih, moraš najprej tu popraviti žice. V ta namen potrebuješ orodje iz avtomobilskega prtljažnika in žepno svetilko z uporabnimi baterijami. Preden se dotakneš žic, pošlji neko figuro v klet, da bo v omarici za varovalke odklopila elektriko. Toda pohiti, ker elektrika ne sme biti dolgo izklopljena, sicer bo spet razneslo jedrski reaktor. Če so baterije v tvoji žepni svetilki že porabljene, lahko vzameš baterije iz radia v plavalnem bazenu.

V sobi dr. Freda

Na tleh leži kovanec za deset centov. Vzemi ga s seboj za teleskop. Z radijsko napravo zna spet ravnati le Bernhard. Bernhard mora najprej iz radia v dnevni sobi demontirati elektronko in jo priviti v okovje za elektronko radijske naprave. S številko na tiralici lahko zdaj Bernhard pokliče vesoljsko policijo. Če boš šel po lestvi navzgor, boš prišel v Tipalkino sobo.

V Tipalkini sobi

Gramofonsko ploščo vzemi na vsak način s seboj. V glasbeni sobi jo moraš namreč posneti na kaseto, da boš v dnevni sobi dobil zarjaveli ključ. Če sta tvoja spremljevalca Syd ali Razor in imaš predstavitveno kaseto posneto, jo predvajaj Tipalki. Na desni steni boš našel rumeni ključ, s katerim lahko odpreš prtljažnik avtomobila.

V Ednini sobi

Če hočeš raziskati prostor, moraš popraviti telefon in poklicati Edno, da jo zamotiš, ali pa se

moraš pustiti ujeti z eno izmed figur. Mali ključ ti bo služil za odpiranje igralnega avtomata. Zdaj lahko vzameš ven kovanec, če si zaigral ves svoj denar. Če se povzpneš po lestvi navzgor, prideš v Ednino podstrešje. S stene snemi sliko in odkril boš sef. Številka sefa je vtisnjena, ampak mnogo premajhna, da bi jo lahko prebral. To lahko storiš samo s teleskopom. V sefu samem boš našel ovojnico s kovancem, vrednim četrt dolarja za igralni avtomat. Ovojnico boš kasneje potreboval, če boš hotel kaj razposlati.

V Edovi sobi

Da boš lahko preiskal sobo, moraš dati Edu paket, ali pa se predati eni izmed figur. Hranilnik se da odpreti. V njem boš našel nekaj kovancev. S temi kovanci lahko zdaj upravljaš teleskop. Pod hrčkom leži kartica za odpiranje vrat, ki jo boš kasneje nujno potreboval v laboratoriju.

V Tedovi sobi

Če želiš odpreti garažna vrata in okno z rešetkami levo od vhoda, moraš trenirati na aparatu za moč. V tej sobi sicer ni nič zanimivega. Sarkofag s televizorjem je povsem nekoristen.

V kopalnici

Potegni zaveso vstran in v kadi boš našel mumijo. Zdaj pritrdi vodovodno pipo, ki si jo našel v garaži, in spusti vodo v kad. Mumijo boš tako odplaknil in prepoznal Ednino telefonsko številko. Gobo na umivalniku potrebuješ zato, da boš z njo v kanalu posesal razvijalno tekočino. Vendar, kot veš, zna s fotografsko opremo pravilno ravnati le Michael. Če ga nisi izbral, goba ni tako pomembna.

V prostoru pred laboratorijem

Če želiš priti mimo bledo vijoličaste Tipalke, imaš več možnosti. Vse je odvisno od tega, katero figuro si izbral. Če je to Bernhard, če si poklical vesoljsko policijo in odprl oboje laboratorijskih vrat, se bo ta pojavila po približno šestih do sedmih minutah (pravi čas). Nikakor pa ne smeš vstopiti v laboratorij.

Eden izmed policajev bo svojo značko pustil v ječi, pred vrati laboratorija. To značko moraš pokazati bledo vijoličasti Tipalki. To jo zelo razburi, ker meni, da si policist.

Če je figura, ki si jo izbral, Michael, potem, ko si Edu dal razviti film s tajnimi načrti, ti bo pomagal priti mimo Tipalke.

Razor ali Syd. Bledo vijoličasti Tipalki moraš pokazati svojo pogodbo za ploščo (glej konec igre).

Wendy. Bledo vijoličasti Tipalki moraš pokazati svojo pogodbo (glej konec igre).

V laboratoriju

Tukaj je profesor, ki ima tam zaprto tvojo prijateljico Sandy. Brž ko prodreš v laboratorij, profesor sproži samouničevalni mehanizem. Zdaj se mudi izklopiti reaktor. Pojdi najprej do omare, vzemi obleko za zaščito pred sevanjem in jo obleci. Takoj zatem moraš s kartico, ki si jo našel v Edovi sobi, potem ko si dvignil hrčka, odpreti desna vrata. Če greš skozi vrata, se znajdeš v Meteorjevi sobi. Avtomat za Pepsi lahko mirno pozabiš, v igri ga ne potrebuješ.

V Meteorjevi sobi

Ko vstopiš v to sobo, moraš na sebi že imeti obleko za zaščito pred sevanjem. Levo poleg vhoda boš našel stroj, ki profesorja hipnotizira. Na vsak način moraš potegniti za ročico, kajti s tem bo Profesor spet normalen in bo]samodejno izklopil samouničevanje. Zdaj se moraš le še znebiti Meteorja. Če ga ni s seboj vzela vesoljska policija, naredi naslednje: z njim lahko bodisi nahraniš mesojedo rastlino, ali pa greš do raketnega avtomobila, ga položiš v prtljažnik in vozilo vžgeš.

Če igram posamezne figure, kaj moram storiti kot...

Bernhard. Iz starega radia v dnevni sobi moraš demontirati elektronko in jo namestiti v okovje za elektronko, ki je poleg radijske naprave. Takoj zatem lahko pokličeš vesoljsko policijo. Številko, zabeleženo na tiralici, boš našel v isti sobi. Pomembno je, da po ječi odpreš oboje vrat laboratorija in čakaš približno 6 do 7 minut (pravi čas), dokler se policija ne pojavi. V tem času nikakor ne smeš vstopiti v laboratorij. Brž ko se policija prikaže, vzame s seboj meteor, eden izmed policistov pa pusti svojo značko v ječi, pred vrati laboratorija. To značko pokažeš zdaj bledo vijoličasti Tipalki, ki je pred vrati laboratorija. S tem jo preženeš in greš naprej.

Michael. Najprej moraš pred hišnimi vrati prestreči paket, odstraniti znamke in paket predati Edu. Dal ti bo nalogo, da poiščeš njegove načrte. So na filmu, ki ga najdeš pred hišo, pod desnim grmovjem. Film lahko razviješ v temnici. Ko odpreš film, je pomembno, da je rdeča luč ugasnjena. Vendar moraš pred tem v kanalu z gobo iz kopalnice posesati izlito razvijalno tekočino in jo takoj zatem vliti v razvijalno posodico. Razviti film predaš Edu. Potem ti bo pomagal priti mimo bledo vijoličaste Tipalke.

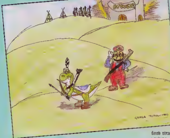
Wendy. Iz profesorjevega urada moraš odnesti rokopis in ga s pisalnim strojem popraviti. Zdaj ga moraš poslati na naslov, ki si ga videl na televizorju. Pisemsko ovojnico najdeš v sefu v Ednini sobi, znamke vzameš s paketa. Lahko jih navlažiš v mikrovalovni pečici (glej kuhinjo). Ovojnico moraš takoj zatem položiti v poštni nabiralnik in potegniti kazalec navzgor. Čez nekaj časa boš dobil pogodbo, ki jo moraš kasneje pokazati bledo vijoličasti Tipalki.

Razor ali Syd. Igrati moraš na klavir in skladbo posneti na kaseto. To predstavitveno kaseto predvajaš zeleni Tipalki in jo za tem pošlješ na televizijo (glej Wendy).

S temi nasveti ne bi smel imeti več težav pri osvobajanju prijateljice in uničenju Meteorja. Mi z vroče linije ti želimo mnogo uspeha, veselja in zabave pri tej igri.



Gra



Mario!
Pise vam clan kluba NINTENDO Rad bi povedal o novi 2 številki revije NINTENDO Revija je totalno zanic O trikih o konzoli SNES ne pise nicesar Pisete le o sicer znanih igrah vendar jih ne bo se 10 let v naših trgovinah Namesto da pišete o igrah iz češke raje napišite kaj o novosti igric ŠE ENA TAKA REVIJA VAM ODŠTEJE VSAJ 50 NAROCNIKOV Verjemite! In zelo bi vas prosil da ne mislite da berejo to revijo samo otroci pod 5 let

bivši clan kluba X

Dragi X!
Pisem ki niso podpisana z imenom in priimkom načeloma v reviji ne objavljamo Vendar pa si tvoje pismo "zasluži objavo zaradi svoje vsebine in oblike
V reviji smo ze veckrat napisali da zelimo izvedeti tudi vaše mnenje kritiko in pripombe Pri tem smo imeli v mislih takšne vrste kritiko ki je utemeljena, predvsem pa naj ne bo žaljiva
V drugi stevilki letošnje revije smo na šesti strani napisali da zal ne moremo vplivati na vsebino oziroma na to o katerih igrah bomo pisali. ker je besedilo razen listega na naših straneh (te so uvodnik predstavitve graffiti in običajno šesta stran) skupno za vse evropske države
V reviji je res najvec opisov novih iger ker je revija temu ljudi namenjena. Mnogokrat so to opisi iger ki bodo prišle v naše trgovine in v trgovine v tujini sele čez nekaj mesecev V slovenske trgovine pride večina iger istočasno kot v tujini
Na šesti strani revije 2/94 smo tudi napisali zakaj so se med predstavitvami naših članov kluba pojavili člani kluba Nintendo s Češke in Madzarske Če ti na kratko osvezim spomin je to zato ker bi imela revija sicer trikratno ceno
Vemo da revije ne berejo otroci mlajsi od petih let (večina malckov namrec se ne zna brati) zato se trudimo da vsebino kolikor je v nasi moci, prilagodimo vsem starostnim skupinam Svoje starosti nam sicer nisi zaupal, vendar je tvoje pismo vsaj kar se tiče slovnice res na ravni predšolskega otroka
Upam dragi X da boš ko nekoliko odrasles bolj strpen do soljudi Iz tvojega pisma bi lahko razumeli da ne želiš več biti član kluba Nintendo vendar boš revije tudi v prihodnje dobival ne zato ker ne vemo komu naj revij ne pošiljamo vec temvec zato ker si plačal letno članarino

Lep pozdrav
Mario



Še preden sem razpisal nagradni natečaj za najboljšo pesmico risbico ali zgodbo sem prejel ti dve prijetni pesmici (za drugo bi lahko rekli da je hkrati tudi uganka) ki ju je sestavila Lea Jensterle iz Ljubljane

Nekateri igrajo dobro
nekateri malo manj
In katera je ta stvar
ki igramo jo vsak dan?

Nintendo aparat!!!

To je super umetnija
enkrat ena to drži
Nihče je ne odriva
doma raje z njo sedi!

Oh za konec pa še to
ali ne bi bilo lepo
ko imel bi jih vsakdo?

Majhen debelušen
a vedno dobrodušen
Roka mu gobico drži
in je nikoli ne izpusti
On je res možiček tak,
da ima rad ga vsak!

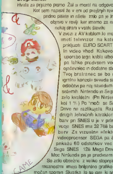
Dragi klub Nintendo!
Najprej vas vse lam lepo pozdravljam V prejsnji reviji sem zasledil zgodbico ki jo je napisala članica avstrijskega kluba prevedeno v slovenscino Tako sem si mislil da bi sem napisal zgodbico ki je niti ne bi bilo treba prevajati saj sem Slovenec
Imam pa tudi en problem!
Moj bratranec je že dolgo navdušen nad konzolami Namerava si kupiti 16 bitni sistem Ne more pa se odlociti ali bi si kupil Super Nintendo ali

ffiti

Segin Mega Drive. Če se malo na to spoznate, vas prosim, da mi pišete, kateri je boljši in zakaj je boljši. Zelo boste pomagali mojemu bratrancu. Zanima pa me še nekaj drugega. Imam Super Nintendo in ga hočem tudi tehnično izčrpati. Zato si nameravam kupiti stereo AV kabel. Vem, da se s tem kablom izboljšata zvok in slika. Sedaj pa ne vem, ali je razlika velika, če uporabljaš ta kabel, ali ne? Prosim, pomagajte mi in mi priporočajte, ali naj si ga kupim, ali ne.
Prosim, da mi odgovorite na vprašanja in objavite zgodbico.

Veliko pozdravov iz Maribora
Marko Ferič

Dragi Marko!
Hvala za prijazno pismo. Žal si moral na odgovor kar nekaj časa čakati. Kot sem napisal že v eni od prejšnjih revij, ste se poboljšali in mi pridno pišete in rišete, zato pa je treba malo dlje čakati na objavo v reviji, ker imamo za naša besedila na voljo le nekaj strani v vsaki številki.



V zvezi z AV kablom te moram opozoriti, da moraš imeti televizor, na katerega ga nameravaš priključiti, EURO SCART konektor ali vsaj audio in video vhod. Kakovost zvoka in slike se z uporabo tega kabla izboljša, z njegovo pomočjo pa lahko predvsem vodimo zvočni signal na ojačevalec in dodatne stereo zvočnike.
Tvoj bratranec se bo moral pred nakupom igralne konzole seveda sam odločiti. V pomoč pri odločitvi pa naj navedem nekaj podatkov o obeh sistemih. Nintendo in Sega sta japonski firmi, obe zelo kvalitetni. (Pri Nintendu je reklamacij manj kot 1 %.) Po "moči" se Super Nintendo in Mega Drive ne razlikujeta. Razlika pa je v nekaterih drugih tehničnih karakteristikah. Število možnih barv pri SNES-u je v primerjavi s Sego 64-krat večje. SNES ima 32 768 barv, Mega Drive pa 512 barv. Za vizualne efekte ima SNES 16-bitni videoprocesor, SEGA pa 8-bitnega. SNES lahko prikaže 60 odstotkov več gibljivih objektov kot Sega: SNES - 128, Mega Drive - 80.
Moč Nintenda pa je predvsem v izredno dobrih igrah. So zelo obsežne, z veliko stopnjami, sobami in različnimi možnostmi, imajo briljantno grafiko, odlično glasbo in zelo močan spomin. Skratka, to so igre, ki se jih zlepa ne naveličaš; znova in znova se jih lotiš, tudi ko jih prvič že preigraš.
Še nekaj podatkov o firmi Nintendo. Že tri leta zapovrstjo je najuspešnejša japonska firma. Od vseh videoiger se v svetu proda največ Nintenda (na Japonskem kar 90 %, v ZDA in Nemčiji 75 %). Po prodaji vodi z vsemi tremi sistemi.
Tudi na klub Nintendo ne smemo pozabiti. To, da vroča linija nudi pomoč pri igranju, je zelo dragoceno. V Nemčiji pokliče na vročo linijo tedensko 25 000 ljudi!!! Tudi pri nas je telefon vse štiri ure na teden ves čas zaseden.
Upam, da ti bodo omenjeni podatki koristili.
Z veseljem objavljam tudi tvojo duhovito zgodbico o prijateljstvu med Mariom in Yoshijem. Oglasi se nam še kaj!

Lep pozdrav
tvoj Mario
GRDI MALI YOSHI

GROI MALI YOSHI
Nekega dne, nekoč, nekdaj, ne dolgo tega, se je v majhnem dinozavrovem gnezdu dogodilo nekaj enkratnega. Gnezdo je bilo polno jajc in prišel je trenutek, ko so lupine jajc začele počasi pokati in izvalili so se majhni zeleni dinozavrčki. Le eno jajce je ostalo celo. A čez nekaj minut se je tudi to jajce razpočilo. Ampak v njem ni bil dinozavrček, kakršni so bili drugi, ki so se malo prej izvalili. Bil je malo drugačen. Bil je sicer še vedno zelen, ampak imel je strašno čudne noge, ki so bile podobne pikapolonici, ker so bile tako pikčaste. In še je bilo nekaj drugače: ta dinozavrček je imel tudi zelo, zelo dolg jezik, kar trikrat večjega od ostalih. Zaradi tega so se mu začeli njegovi bratje in sestre smejati in se iz njega norčevati. Zato je bil zelo žalosten in odločil se je, ko se bo stemnilo, zbežati od doma. Res se je, ko so vsi spali, splazil v gozd, kjer je hotel najti nekoga, ki se mu ne bi smejal in bi ga imel rad. Tri ure je že hodil, ko je naenkrat zagledal majhno hišico. Odločil se je, da gre pogledat, če je kdo doma. Ko je prišel do hišice, je opazil, da v njej ne gori nobena luč, kar ni čudno, ker je bila noč. Odločil se je, da bo potrkal. Ko je trikrat potrkal, se je prižgala luč, odprla so se vrata in pokazal se je Mario. Bil je ves zaspan in komaj je gledal. Mario se je razjezil in se zadrl: "Joshii", ker je bil prehlajen in je kihnil. Nenadoma pa je naš zeleni dinozaver padel skozi vrata v nezavest. Ko se je drugega dne zbudil, mu je Mario že pripravil zajtrk in ob njem mu je zeleni obiskovalec povedal svojo zgodbo in Mario je obljubil, da mu bo pomagal. A najprej je moral poiskati ime zanj. In tako ga je imenoval YOSHI - zaradi svojega prehlada. Mario je Yoshija tako vzljubil, da mu je kmalu podaril rdeče škorenjčke, ki jih Yoshi še danes nosi. Zaradi dolgega jezika pa je Mariu velika pomoč pri njegovih dogodivščinah. Tako sta se spoznala Mario in Yoshi, ki sta še danes najboljša prijatelja.









GAME BOY IN TI ČEZ VAJU GA NI!



Club Nintendo

GAME BOY.
MAJHEN. PRIROČEN. ODROLAN. POSKOČEN.
VEDNO, KO HOČEŠ. VZEMI GA ZDAJ.
SOLO. V DVOJE. S PRIJATELJI V TROJE.
VEDNO, KO HOČEŠ. VZEMI GA ZDAJ.
NAJBOLJŠE PREHITI. NE DAJ SE MOTITI.
GAME BOY IN TI
ČEZ VAJU GA NI!